Порхающие Руки

Waving Hands (http://www.mud.co.uk/richard/spellbnd.htm)
A game by Richard Bartle (richard@mud.co.uk).
Перевод Lex Rem (lexrem@mail.ru)
Скачано с сайта «Настольные игры по-русски» (http://nastolka.alfaspace.net)
Версия от 15.08.2006

Много лет назад, Ричард Бартл издавал журнал «Sauce of the Nile». Одной из его особенностей, которые мне особо нравились, были правила для новых игр, которые он придумывал. Одна из игр пришлась мне по душе больше чем другие, хотя, насколько я знаю, она так никогда и не получила той известности, которой заслуживает. С тех пор Ричард переписал некоторые из своих правил и пытался перевести эти игры на коммерческую основу, но так как его издатели заняли выжидательную позицию, и не предпринимают никаких шагов в этом направлении, он дал мне разрешение переиздать эту игру. Оригинальным названием игры было «Spellblinder», но, поскольку это название планировалось использовать в коммерческой игре, Ричард посоветовал мне придумать другое. Эта игра довольно редкое явление, поскольку может классифицироваться, как волшебная игра, выигрыш в которой полностью зависит от Ваших навыков!

Эндрю Бачанан (Andrew Buchanan)

Введение

Эта игра описывает воображаемый конфликт между двумя могущественными волшебниками, решающими спор в магической дуэли. Эти два противника выполняют волшебные жесты своими руками, создавая свое сверхественное оружие – заклинания. Некоторые заклинания столь мощны, что могут ослепить человека, вызвать ужасающие существа, или даже убить неудачную жертву на месте. Следовательно, каждый волшебник должен полагаться лишь на свою собственную хитрость чтобы, заблаговременно подготовив защитные заклинания, которые позволят избежать удара противника, уделить достаточно внимания и собственным наступательным заклинаниям, пытаясь взломать волшебную броню своего противника и нанести ему как можно больший урон.

Игра пытается передать дух такого сражения настолько близко, насколько это возможно. Единственное, что необходимо для игры - карандаш, бумага и противник. Время на один бой уходит около 15 - 30 минут. Изобретатель игры хочет заявить, что он никогда не вовлекался в волшебные поединки, но весьма заинтересован в отзывах, насколько реалистична эта игра - для тех, кто участвовал в подобных дуэлях.

Раунд

Каждый раунд оба игрока тайно записывают указания для своих волшебников и монстров под своим контролем. После того, как оба игрока написали указания для этого хода, заявки показываются друг другу и выполняются так, как будто указанные действия происходят одновременно. Некоторые заклинания могут изменить это правило. Например, Вы не можете увидеть действия своего противника, если его волшебник невидим.

Каждый раунд волшебник игрока может жестикулировать руками, создавая часть заклинания, ударить кинжалом, или не делать ничего. Волшебники используют обе руки, и каждая рука может действовать либо независимо, либо в согласии с другой.

Монстры полностью повинуются командам своего владельца. Монстр может перейти к другому владельцу в результате очарования. С этого момента, атаки монстра направляются новым владельцем. Монстры могут совершить только одну атаку в каждом раунде против цели,

выбранной их владельцем, либо они могут провести этот раунд, ничего не делая. Монстры могут атаковать в том же раунде, в котором вызваны.

Монстры - нетренированные, невежественные существа и не могут творить заклинания. Игроки лично должны позаботиться о магической защите своих созданий.

Жесты

Заклинания создаются с помощью комбинаций жестов руками. Есть пять одноручных жестов: Шевеление пальцами, Открытая ладонь, Щелчок, Волна и Указание.

Есть один жест для двух рук: Хлопок (C) clap. Для совершения этого жеста, в одном и том же раунде должны быть задействованы обе руки.

Кроме того, существует два действия, не являющиеся жестами: удар (удар) и пропуск (-)

Жест	Название	Обозначение	Оригинальное название
	Шевеление пальцами	(F)	wiggled fingers
	Открытая ладонь	(P)	proferred palm
	Щелчок	(S)	snap
	Волна	(W)	wave
	Указание	(D)	digit pointing
	Хлопок	(C)	Clap
	удар	(удар)	Stab
	пропуск	(-)	Nothing

В заявках на каждый раунд используются сокращения (указанные в скобках) для каждого жеста (или не жеста).

Заклинания творятся с помощью определенных комбинаций жестов. Список заклинаний и комбинаций жестов для их активации дается ниже. Например, три жеста шевеления пальцами сделанных в трех раундах подряд (записывается как F-F-F) вызывают заклинание паралича. Уникальность игры состоит в том, что единственный жест может использоваться в более чем одной комбинации и, следовательно, может использоваться, чтобы активировать больше одного заклинания. Жесты могут использоваться в нескольких комбинациях при условии, что:

- жесты были сделаны в правильной последовательности и без прерывания.
- очередным жестом активируется не более одного заклинания.
- все жесты для одного заклинания делаются одной и той же рукой

Например, левая рука могла выполнить комбинацию F-F-F, как указано выше. В следующих четырех раундах левая рука может произвести жесты (S-S-D-D), чтобы завершить заклинание шаровой молнии, так как последние пять жестов будут представлять нужную

комбинацию (F-S-S-D-D). Либо, следующим жестом левой руки может стать еще один (F), чтобы активировать еще одно заклинание паралича, поскольку последними тремя жестами все также остаются (F-F-F). Если заклинания используются с умом и часто накладываются, полное количество жестов для их активации может быть сильно уменьшено.

Если последний жест завершает комбинацию для двух или более заклинаний, волшебник должен выбрать, какое именно будет активировано. Например, последние два жеста заклинания «Перст Смерти» такие же, как и у «Волшебной Стрелы», Однако очень редко второе заклинание предпочитают первому.

Еще один пример понятия "одно заклинание на один жест":

Правая рука: P P W S Последние 4 жеста формируют невидимость

Левая рука: W W W S Последние 3 жеста формируют контрзаклинание

Проблема здесь в том, что заклинание невидимости требует обе руки для выполнения определенных жестов. Однако, так как последняя S левой руки не может использоваться, чтобы активировать сразу два заклинания, ясно, что выбор должен быть сделан между W-W-S «Контрзаклинание» и P-P-(w-(s «Невидимость». Здесь и в остальной части документа открытая круглая скобка, сопровождаемая строчной буквой, обозначает жест, который должен быть выполнен обеими руками одновременно. Например (w обозначает W каждой рукой.

Если волшебник преднамеренно или случайно заканчивает комбинацию, активирующую заклинание, оно обязательно должно быть активировано. Большинство из них уходит в никуда, если не заявлена конкретная цель, но от некоторых нельзя так легко отказаться. Например, огненный шторм достанет Вас независимо от того, где он активирован. Кроме того, обратите внимание, что некоторые длинные заклинаний включают в себя более короткие в качестве компонентов комбинации.

Все заклинания и монстры нуждаются в цели, ком-то или чем-то, что будет жертвой. Как правило, цель очевидна. Обычно очарования и разрушительные заклинания активируются на волшебнике противника, тогда как защитные и вызывающие заклинания активируются на своем волшебнике. Но если цель не обычна, это должно быть отмечено в заявке на раунд вместе с жестами. Например, вы можете захотеть активировать «Контрзаклинание» на своем собственном монстре, чтобы помешать заклинанию очарования противника воздействовать на него. Цель может не существовать, пока совершаются жесты. "Элементаль, который сейчас будет создан", является корректной целью, но если он все еще не существует, когда Вы фактически активируете заклинание, то от заклинания отказываются (помните, что от некоторых заклинаний нельзя отказаться). Монстры обычно нападают на противника своего владельца, но если цель другая, например другой монстр, это также должно быть записано в заявке.

Чтобы прервать заклинание в любой момент в течение создания комбинации, нужно просто выполнить жест, который не входит в комбинацию этого заклинания. Нет никаких штрафов, кроме факта потери впустую некоторого времени на бесполезные жесты. Помните, что ни одно заклинание не включает в себя «удар» или «пропуск». Кроме того, нонсенсом является жест хлопок (C) только одной рукой, (не будем сейчас углубляться в философию дзэн и т.д.) и в случае подобной заявке, считается просто пропуском. Следовательно, если заявлен удар или пропуск, все заклинания этой руки должны начинаться сначала. Отметьте также, что каждый волшебник имеет только один кинжал и не может наносить удар обеими руками одновременно. С другой стороны, волшебники могут перебрасывать кинжал из руки в руку не затрачивая на это времени.

Определенные заклинания отменяют друг друга, если вступают в силу одновременно. Очевидный пример – «Перст Смерти» и «Оживить Мертвеца». Отмена происходит, когда цель обоих заклинаний одна и та же, хотя существуют некоторые заклинания жары и холода, для которых не важен субъект. Большинство других заклинаний, которые отменяют друг друга - противоречащие очарования (например, волшебник не может одновременно и повторить жесты предыдущего раунда и сделать случайный жест одной из рук, когда одновременно активируются

заклинания «Амнезия» и «Смущение»). Если два заклинания, судя по всему, отменяют друг друга, хотя это и не упомянуто в их описании, используйте свой здравый смысл.

Так как заклинания срабатывают одновременно, иногда возникают вопросы по тем из них, которые не отменяют, но зависят друг от друга. Лучший пример – когда в одном и том же раунде создается монстр и на нем активируется шаровая молния или что-то еще, способное его уничтожить. Так как оба заклинания активируются одновременно, в этом раунде монстр атакует и тут же уничтожается. В заключительной секции рассматривается несколько подобных случаев. Например, Ледяной Элементаль в Ледяном Шторме, и «Контрзаклинание» или «Рассеять Магию» против всех других заклинаний.

Другой кажущийся конфликт происходит, когда на цели с защитой от огня одновременно активируются заклинания «Снять Заклятие» и «Огненный Шар». Заклинание защиты удаляется одновременно с взрывом Огненного Шара (так как заклинания активируются одновременно), следовательно, бедная жертва поджарится. Если бы цель не была защищена от огня, и на нее были бы одновременно активированы заклинания «Сопротивление Огню» и «Огненный Шар», она получила бы защиту от огня одновременно с взрывом и была бы спасена.

Перед началом сражения судья активирует «Рассеять Магию», сопровождаемое «Контрзаклинанием» на каждом из волшебников, так что они не могут начать творить жесты, до начала сражения. По этой же причине, защитные заклинания с предыдущего боя не будут действовать в новой дуэли.

Победа

Каждый волшебник может выдержать четырнадцать пунктов повреждения (хитов), но погибает, если нанесено пятнадцать или более хитов. Выживающий волшебник (если таковой есть) объявляется победителем. Одновременная смерть – посмертная ничья. Повреждения волшебникам и монстрам кумулятивны (т.е. Вам не обязательно наносить все повреждения в одном раунде). Мертвые монстры не принимают никакого дальнейшего участия в игре.

Волшебник может сдаться в любой момент. Это не заклинание, а жест P, сделанный обеими руками одновременно, сигнализирующий о сдаче. Более подробно см. заключительную секцию.

Заклинания

Ниже приведен список заклинаний, что они делают, как долго длятся, и какая комбинация жестов их активирует.

При написании комбинаций жестов используются заглавные символы, кроме тех случаев, когда требуется одновременное исполнение жеста обеими руками. В этом случае используется строчный символ, предваряемый открытой скобкой, например (w.

И в заключении, указан краткий перечень заклинаний в прямом и обратном порядке, для использования игроками в качестве справочника во время сражения. Чтобы увидеть, было ли активировано какое-либо заклинание, отыщите в обратном перечне последний жест, и следуйте назад.

Защитные Заклинания

Щит

жест P. Это заклинание защищает субъект от всех нападений монстров (т.е. существ, созданных заклинанием «Вызов»), от ракетных заклинаний, и от ударов волшебника. Щит блокирует любое количество таких нападений, но действует только один раунд, в котором был вызван.

Снять Заклятие

жесты P-D-W-P. Снимает эффекты всех Заклинаний Очарования на субъекте, включая те, которые были активированы в этом же раунде. Снятые эффекты не имеют обратной силы. Так, жертва заклинания «Слепота» не будет в состоянии увидеть, какими были жесты противника,

когда слепота будет снята. Отметьте, что удаляются все очарования, и заклинатель не может выбирать какие снять, а какие нет. Кроме того, «Снять Заклятие» разрушает любого монстра, на которого было активировано, хотя этот монстр все еще может атаковать в этом раунде. Волшебники не переносят никаких неблагоприятных эффектов от этого заклинания, кроме удаления их очарований.

Волшебное Зеркало

жесты C-(w. Любое заклинание, активированное на субъекте, защищенном Волшебным Зеркалом, отражается назад на заклинателя. Волшебное Зеркало защищает только в том раунде, когда было активировано. Защита действует против заклинаний типа «Волшебная стрела» или «Удар Молнии», но не срабатывает против нападений монстров или ударов волшебника.

Зеркало не затрагивает заклинания, активируемые на себя (например, заклинания Вызова или Защиты). Зеркало не срабатывает, если в том же раунде на субъект были активированы «Контрзаклинание» или «Рассеять Магию». Зеркало не защищает от заклинаний, действующих на несколько целей (типа огненного шторма). Два заклинания Зеркала на одном субъекте объединяются в одно.

Контрзаклинание

жесты W-P-P или W-W-S. Любое другое заклинание, активированное на субъекте в этом раунде, не имеет никакого эффекта. В случае общих заклинаний, затрагивающих несколько целей, субъект Контрзаклинания остается под защитой.

Например, заклинание «Огненный шторм» могло бы убить монстра, но не в том случае, если бы на нем в этом же раунде было активировано Контрзаклинание. Все остальные были бы затронуты Штормом как обычно, если, конечно, они не имеют свою собственную защиту. Контрзаклинание отменяет любые заклинания, активированные на субъект в этом раунде (включая «Снять Заклятие» и «Волшебное Зеркало»), кроме «Рассеять Магию» и «Перст Смерти». Два Контрзаклинание объединяются в одно с тем же эффектом. Заключительный жест Контрзаклинания действует и как «Щит», в дополнение к остальным свойствам, но эффект щита затрагивает только тот же субъект, что и Контрзаклинание.

Рассеять Магию

жесты C-D-P-W. Это заклинание действует как комбинация «Контрзаклинания» и «Снять Заклятие», но его эффект универсален и не ограничен субъектом заклинания. Любое другое заклинание в этом раунде не сработает (кроме другого «Рассеять Магию», которое объединится с этим), и все очарования со всех существ будут сняты прежде, чем они подействуют. Кроме того, все монстры уничтожаются, хотя и могут атаковать в этом раунде. «Контрзаклинание» и «Волшебное Зеркало» не действуют против «Рассеяния Магии». Заклинание не воздействует на удары или сдачу. Как и в случае с «Контрзаклинанием», это заклинание также действует как щит для субъекта.

Оживить Мертвеца

жесты D-W-W-F-W-C. Обычно, субъект этого заклинания – недавний (еще не разлагающийся) человеческий труп, хотя оно может использоваться и на мертвом монстре. Когда заклинание активировано, жизнь возвращается к трупу, и все повреждения излечиваются. Кроме того, снимаются все очарования, так что любые болезни или яды будут нейтрализованы, и все другие очарования будут удалены. Если мечи, ножи или другие орудия разрушения все еще будут оставаться в трупе, когда он будет оживлен, они нанесут повреждения, как обычно. Субъект будет в состоянии действовать немедленно после активации заклинания. Если оживляется монстр, он может атаковать в том же раунде. Волшебник может начать жестикулировать в следующем раунде после оживления.

Это единственное заклинание, которое затрагивает трупы. Поэтому, оно не может быть остановлено «Контрзаклинанием». «Рассеять Магию» предотвратит его эффект, так как оно затрагивает все заклинания, независимо от субъекта.

Если заклинание активировано на живом существе, оно имеет эффект «Излечения Легких Ранений», возвращая пять пунктов повреждения, но не более максимального значения для этого существа. Отметьте, что любые болезни и очарования, которые может иметь живой субъект, не излечиваются.

Излечение Легких Ранений

жесты D-F-W. Восстанавливает один хит у субъекта, но не более максимума. Если он получает в этом раунде повреждения, наносимый урон уменьшается на 1.

Эффект не снимается заклинаниями «Рассеяние Магии» или «Снять Заклятие».

Излечение Тяжелых Ранений

жесты D-F-P-W. Это заклинание подобно, чтобы излечению легких ранений, но восстанавливаются два пункта повреждений. Отметьте, что заклинание не может поднять количество хитов у субъекта выше максимума.

Кроме того, это заклинание излечивает любые болезни, которые к этому времени мог иметь субъект.

Заклинания Вызова

Вызов Гоблина

жесты S-F-W. Это заклинание создает Гоблина под контролем субъекта, на котором было активировано заклинание (если субъект заклинания монстр, то под контролем хозяина этого монстра, даже если монстр поздние умрет или сменит хозяина). Гоблин может атаковать немедленно, в том же раунде, в котором был вызван, и его жертвой может быть любым волшебником или другим монстром по желанию его хозяина. Заявка на действия подчиненного монстра указывается вместе с заявкой жестов. Гоблин наносит одну единицу повреждения при атаке и умирает, когда получает одну единицу повреждений.

Заклинание Вызова не может быть активировано на элементале, и если активировано на чем-либо не существующем, не имеет никакого эффекта.

Вызов Огра

жесты P-S-F-W. Это заклинание такое же, как и «Вызов Гоблина», но созданный Огр причиняет и уничтожается двумя пунктами повреждения, а не одним.

Вызов Тролля

жесты F-P-S-F-W. Это заклинание такое же, как и «Вызов Гоблина», но созданный Тролль причиняет и уничтожается тремя пунктами повреждения, а не одним.

Вызов Гиганта

жесты W-F-P-S-F-W. Это заклинание такое же, как и «Вызов Гоблина», но созданный Гигант причиняет и уничтожается четырьмя пунктами повреждения, а не одним.

Вызов Элементаля

жесты C-S-W-W-S. Это заклинание создает огненного или ледяного Элементаля на усмотрение субъекта, на котором активировано заклинание, после того, как он увидел все сделанные жесты для этого раунда. Заклинание «Вызов Элементаля» обязательно должно быть активировано на ком-либо и не может быть просто «отменено».

Начиная с этого раунда и пока не будет уничтожен, Элементаль атакует каждого, кто не имеет защиты от его элемента (защита от жара или холода), нанося три пункта повреждений за раунд. Чтобы уничтожить Элементаля, ему надо нанести три пункта повреждений, или активировать на нем заклинание противоположного типа (например, огненный шторм, огненный шар или сопротивление холоду уничтожит ледяного Элементаля), но в этом случае это заклинание будет нейтрализовано (т.е. не будет иметь никаких других эффектов). Элементаль не атакует в раунде, когда уничтожен подобным заклинанием. Кроме того, Элементаля можно уничтожить штормом его собственного типа, но в этом случае шторм не нейтрализуется, хотя Элементаль так же не нападает в этом раунде. Два Элементаля противоположного типа разрушат друг друга перед нападением, а два одного типа объединятся, чтобы сформировать единственного Элементаля обычной силы. Обратите внимание, что только волшебники или монстры, стойкие к этому типу элементу, или под защитой «Щита» не подвергаются нападению Элементаля. Активация «Огненного Шара» на себя - не защита от ледяного Элементаля! (Лучше активируйте его на самом Элементале ...)

Атакующие Заклинания

Волшебная Стрела

жесты S-D. Это заклинание создает твердый материальный объект, который летит в субъект заклинания и наносит ему один пункт повреждения. Кроме обычных «Контрзаклинания», «Рассеять Магию» и «Волшебного Зеркала» (Зеркало обращает ракету против заклинателя), это заклинание останавливается «Щитом».

Перст Смерти

жесты P-W-P-F-S-S-S-D. Убивает субъект, превращая его в камень. Это заклинание настолько мощно, что против него не действует «Контрзаклинание», хотя «Рассеять Магию» в этом же раунде остановит его. Обычный способ предотвратить активацию этого заклинания – прервать создающую его комбинацию, используя, например, «Противодействие».

Удар Молнии

жесты D-F-F-D-D или W-D-D-C. Субъект этого заклинания поражается вспышкой молнии и получает пять пунктов повреждений. Сопротивление жаре или холоду не влияют на эффект. Есть две комбинации жестов для этого заклинания, но более короткая может использоваться только один раз в день (т.е. в сражение) каждым волшебником. Более длинная комбинация может использоваться без ограничений. Заклинание «Щит» не предоставляет защиты от Молнии.

Нанести Легкие Ранения

жесты W-F-P. Субъект этого заклинания получает два пункта повреждений. Сопротивление огню или холоду не дает никакой защиты. Одновременная активация на субъект «Излечения Легких Ранений» уменьшает повреждение на 1 пункт. «Щит» не имеет никакого эффекта.

Нанести Тяжелые Ранения

жесты W-P-F-D. Это заклинание имеет тот же эффект, что и «Нанесение Легких Ранений», но причиняет три пункта повреждений, вместо двух.

Огненный Шар

жесты F-S-S-D-D.

Субъект этого заклинания поражен шаром огня и получает пять пунктов повреждений, если он не имеет сопротивляемости к огню. Если в этом же раунде действует ледяной шторм, субъекту огненного шара не повредят ни одно из этих двух заклинаний, хотя шторм подействует на остальных существ как обычно. Если это заклинание направлено на ледяного элементаля, огненный шар разрушит его прежде, чем он сможет атаковать в этом раунде.

Огненный Шторм

жесты S-W-W-C. Все, кто не имеет сопротивления огню, получают 5 пунктов повреждений в этом раунде. Заклинание полностью нейтрализуется, не вызывая никаких повреждений, будучи активированным вместе с «Ледяным Штормом» или воздействуя на ледяного Элементаля. Заклинание уничтожит огненного Элементаля, но не будет им нейтрализовано. Два «Огненных Шторма» действуют вместе, с силой одного.

Ледяной Шторм

жесты W-S-S-C. Все, кто не имеет сопротивления холоду, получают 5 пунктов повреждений в этом раунде. Заклинание полностью нейтрализуется, не вызывая никаких повреждений, будучи активированным вместе с «Огненным Штормом» или воздействуя на огненного Элементаля, и не подействует на существо, на котором активирован огненный шар. Заклинание разрушит ледяного Элементаля, но не будет им нейтрализовано. Два «Ледяных Шторма» действуют вместе, с силой одного.

Заклинания Очарования

Амнезия

жесты D-P-P. Если субъект этого заклинания – волшебник, в следующем раунде, он обязан повторить обеими руками жесты этого раунда, включая удары. Если субъектом является монстр, в следующем раунде он нападет на ту же цель, что и в этом. Если на субъект вместе с «Амнезией» одновременно активируется любое из заклинаний «Замешательство», «Очарование Человека», «Очарование Монстра», «Паралич» или «Страх», оба заклинания не срабатывают.

Замешательство

жесты D-S-F. Если субъект этого заклинания – волшебник, в следующем раунде он записывает свои жесты как обычно, но после их демонстрации бросает 2 игральных кубика, чтобы определить, какой жест изменен из-за замешательства. Первый кубик указывает левую руку при результате 1-3, и правую при 4-6. Второй бросок определяет, чем должен быть заменен жест для этой руки: 1=C, 2=D, 3=F, 4=P, 5=S, 6=W. Если субъект заклинания – монстр, в этом раунде он нападает наугад (определите цель с помощью кубика). Если на субъект одновременно активируется любое из заклинаний «Амнезия», «Очарование Человека», «Очарование Монстра», «Паралич» или «Страх», оба заклинания не срабатывают.

Очарование Человека

жесты P-S-D-F. Это заклинание затрагивает только людей. Во время активации заклинания, его субъект говорит, какая из его рук будет под контролем, и в следующем раунде создатель этого заклинания записывает жест для названной руки противника. Этим жестом может быть удар или пропуск. Если субъект под действием «Волшебного Зеркала», он принимает роль заклинателя и записывает жест для своего противника. Если на субъект одновременно активируется любое из заклинаний «Амнезия», «Замешательство», «Очарование Монстра», «Паралич» или «Страх», оба заклинания не срабатывают.

Очарование Монстра

жесты P-S-D-D. Это заклинание затрагивает только монстров (исключая Элементалей). Контроль над монстром передается создавшему заклинание волшебнику (или сохраняется им) в этом раунде, т.е. начиная с этого раунда, монстр нападет на тех, кого указывает его новый хозяин. Дальнейшее очарование возможно на тех же условиях. Если на субъект одновременно активируется любое из заклинаний «Амнезия», «Замешательство», «Очарование Человека», «Паралич» или «Страх», оба заклинания не срабатывают.

Паралич

жесты F-F-F. Если субъект заклинания – волшебник, то в раунде, когда было активировано заклинание, после того, как были показаны все жесты, заклинатель выбирает одну из рук противника и в следующем раунде эта рука парализована в прежнем положении. Если в этом раунде волшебник уже имеет парализованную руку, в следующем раунде парализованной должна быть та же самая рука. Некоторые жесты остаются теми же, но если парализуемая рука в предыдущем раунде выполняла жесты C, S или W, они меняются на F, D или P соответственно. В остальных случаях рука повторяет жест предыдущего раунда (в том числе и удар). Одной из стратегий игры является постоянная парализация руки противника (F-F-F-F-F-F и т.д.), заставляя ее повторять любой, кроме P жест. После этого можно направить на волшебника монстра, чтобы противник должен был использовать вторую руку для защиты себя от его атак, в то же время не имея возможности защитится от других магических нападений. Если субъект заклинания – монстр (исключая Элементалей, на которых это заклинание не действует), он просто не нападает в следующий после активации заклинания раунд. Если на субъект одновременно активируется любое из заклинаний «Амнезия», «Замешательство», «Очарование Человека», «Очарование Монстра» или «Страх», оба заклинания не срабатывают.

Страх

жесты S-W-D. В следующем раунде после активации этого заклинания, субъект не может выполнить жесты C, D, F или S. Очевидно, что это заклинание не действует на монстров. Если на субъект одновременно активируется любое из заклинаний «Амнезия», «Замешательство», «Очарование Человека», «Очарование Монстра» или «Паралич», оба заклинания не срабатывают.

Противодействие

жесты S-P-F. В следующем раунде после активации этого заклинания, субъект не может использовать жесты, сделанные в этом и предыдущих раундах для активации заклинаний, и должен начинать комбинации с самого начала. «Противодействие» не затрагивает заклинания, активированные в этом же раунде, и не действует на монстров.

Защита от Зла

жесты W-W-P. В этот и в следующие три раунда, субъект этого заклинания защищен как при использовании заклинания «Щит», оставаясь со свободными обеими руками. Дополнительные заклинания «Щит» не дают никакой дальнейшей защиты, просто растворяясь в этом, более сильном заклинании.

Сопротивление Огню

жесты W-W-F-P. Субъект этого заклинания становится полностью невосприимчив ко всем формам высокотемпературных нападений (Огненный Шар, Огненный Шторм и огненный Элементаль). Только заклинания «Рассеять Магию» или «Снять Заклятие» прекращает действие этого заклинания (хотя Контрзаклинание сразу разрушит его, если будет активировано в одном с ним раунде). Активация Сопротивления Огню на огненном Эллементале уничтожит его прежде, чем он сможет атаковать в этом раунде. Сопротивление Огню не действует против ледяного Элементаля.

Сопротивление Холоду

жесты S-S-F-P. Эффекты этого заклинания идентичны «Сопротивлению Огню», но по отношению к холоду (Ледяной Шторм и ледяной Элементаль), и оно разрушает ледяного Элементаля, если он – субъект заклинания, но не действует на огненного Элементаля.

Болезнь

жесты D-S-F-F-F-C. Субъект этого заклинания немедленно заболевает смертельной (неинфекционной) болезнью, которая убьет его в конце 6 раунда считая от того, в котором

активировано это заклинание. За это время болезнь может быть вылечена заклинаниями «Снять Заклятие», «Лечение Тяжелых Ранений» или «Рассеять Магию».

Яд

жесты D-W-W-F-W-D. То же, что и болезнь, но «Лечение Тяжелых Ранений» не снимает эффекты.

Слепота

жесты D-W-F-F-(d. Следующие 3 раунда, не включая тот, в котором было активировано это заклинание, субъект неспособен видеть. Если он – волшебник, он не знает, какими были жесты его противника, хотя ему нужно сообщать о любых эффектах, затрагивающих его (например заклинания вызова, волшебная стрела, и т.д активированные на нем), но не о Контрзаклинаниях к его собственным нападениям. Кроме того, он не будет знать, срабатывают ли его собственные заклинания, если они не затрагивают его (например, Огненный Шторм, если слепой волшебник не имеет сопротивления к огню). Он может управлять своими монстрами (например, "Нападай на то, что только что напало на меня"). Ослепленные монстры немедленно уничтожаются и не могут атаковать в этом раунде.

Невидимость

жесты P-P-(w-(s. Это заклинание подобно слепоте, только субъект заклинания становится невидимым для его противника и его монстров. Все заклинания, которые он создает (но не жесты), могут быть замечены его противником и идентифицированы. Субъект не может подвергнуться нападению монстрами, хотя они могут быть направлены на него в случае, если он становится видимым преждевременно. Волшебник может нанести удар и направить на него заклинания с той же надеждой (т.е. если в этом же раунде волшебник станет видимым). Любой монстр, на котором активируется заклинание невидимости, тут же уничтожается из-за непостоянной природы таких волшебно созданных существ.

Ускорение

жесты P-W-P-W-W-C. Следующие 3 раунда, субъект (но не его монстры, если это волшебник) ускоряется и делает дополнительную пару жестов. Ускорение вступает в силу в следующем раунде, так что вместо одной пары жестов, заявляются две, эффект от обоих действует одновременно в конце раунда. Таким образом, единственное Контрзаклинание его противника может отменить 2 заклинания, активированные ускоренным волшебником в двух полураундах. Неускоренные волшебники и монстры могут видеть все, что делает ускоренное существо. Ускоренные монстры могут изменять цель в дополнительных раундах по желанию хозяина.

Остановка Времени

жесты S-P-P-C. Субъект этого заклинания немедленно получает дополнительный раунд, в котором никто не может видеть или знать о его действиях, если им не вредят. Все незатронутые существа не имеют никакого сопротивления к любой форме нападения, например, волшебник под защитой заклинания «Защиты от Зла» может пострадать от атаки монстра, для которого остановлено время. Монстры с Остановленным Временем нападают на того, кого им укажет их хозяин, Элементаль под действием этого заклинания атакует всех, так как эффекты сопротивления огню или холоду не действуют в этом дополнительном раунде.

Задержка Эффекта

жесты D-W-S-S-S-P. Это заклинание работает только при активации на волшебнике. Следующее заклинание (но не само это заклинание задержки эффекта), которое он заканчивает в этом, или следующих трех раундах «Сохраняется» до тех пор, пока заклинатель не захочет его активировать. Для активации «сохраненного» заклинания, оно должно быть указано заклинателем

в заявке вместе с выполняемыми жестами. Отметьте, что «сохраненные» заклинания не активируются в раунде, когда происходит «сохранение». Если волшебник активирует одновременно более одного заклинания, он должен выбрать, какое будет «сохранено». Помните, что P – это заклинание «Щит», но сдача (p – не заклинание. Волшебник может иметь сохраненным только одно заклинание.

Постоянство

жесты S-P-F-P-S-D-W. Это заклинание работает только при активации на волшебника. Следующее заклинание, которое заканчивает субъект, если оно активируется в этом или следующих трех раундах, и попадает в категорию "Очарования" (кроме противодействия, болезни, яда, или остановки времени), будет иметь постоянный эффект. Это означает, что эффект измененного заклинания в первом раунде его действия, будет повторяться постоянно. Например, заклинание «Замешательства» будет вызывать повторение того же самого жеста (без необходимости повторного бросания кубика), «Очарование Человека» будет вызывать повторение выбранного жеста и т.д. Если субъект постоянства одновременно активирует более одного заклинания, имеющего право на постоянство, он выбирает, какому из них придать постоянство. Имейте в виду, что человек, который хочет сделать какое-то заклинание очарования «Постоянным», не обязан активировать это заклинание на себя. Заклинание постоянства не может сделать постоянным ни само себя, ни «сохраненные» заклинания. Так, если и «Постоянство», и «Задержка Эффекта» имеют право на одно и то же заклинание («сохранить» его или «продлить»), нужно сделать выбор. В результате невыбранное заклинание нейтрализуется и будет воздействовать на следующее заклинание вместо этого).

Не Заклинания

Сдача

жесты (p. Это не заклинание и следовательно не может быть ни на ком активировано. Волшебник, делающий эти жесты, независимо от того, заканчивают ли они заклинания или нет, сдается и дуэль заканчивается. Считается, что сдающийся волшебник проиграл, если его жесты не заканчивают заклинания, которые убивают его противника. Две одновременных сдачи считаются ничьей. Волшебник должен внимательно следить, чтобы выполняя жесты не выполнить случайно 2 жеста P одновременно. Волшебник может быть убит во время сдачи, если в этом же раунде атакован соответствующими заклинаниями или физически, но "рефери" вылечивает любые болезни, яды и т.д. немедленно после сдачи.

Удар

жест удар. Это не заклинание, а физическое нападение, которое может быть направлено на любого монстра или волшебника. Если субъект не защищен в этом раунде «Щитом» или другим подобным заклинанием, удар наносит 1 пункт повреждений. Волшебник имеет только один нож и может нанести удар любой одной рукой в любом раунде. Заклинания «Волшебное Зеркало» не отражает, и «Рассеять Магию» не останавливает удар (хотя его эффект щита **предотвращает** удар). Волшебнику не разрешается наносить удар самому себе, и он должен выбрать цель для удара. Ножи не могут метаться.

Комбинации, активирующие Заклинания

Игроки, не обязаны заучивать комбинации жестов наизусть, так что далее приводится список всех заклинаний в прямом и обратном порядке:

Заклинания в прямом порядке:

C-D-P-W	Рассеять Магию	P-S-D-F	Очаровать Человека
C-S-W-W-S	Вызов Элементаля	P-S-F-W	Вызов Огра
C-(w	Волшебное Зеркало	P-W-P-F-S-S-S-D	Перст Смерти
D-F-F-D-D	Удар Молнии	P-W-P-W-W-C	Ускорение
D-F-P-W	Излечение Тяжелых Ранений	S-D	Волшебная Стрела
D-F-W	Излечение Легких Ранений	S-F-W	Вызов Гоблина
D-P-P	Амнезия	S-P-F	Противодействие
D-S-F	Замешательство	S-P-F-P-S-D-W	Постоянство
D-S-F-F-F-C	Болезнь	S-P-P-C	Остановка Времени
D-W-F-F-(d	Слепота	S-S-F-P	Защита от Холода
D-W-S-S-S-P	Задержка Эффекта	S-W-D	Страх
D-W-W-F-W-C	Оживить Мертвеца	S-W-W-C	Огненный Шторм
D-W-W-F-W-D	Яд	W-D-D-C +	Удар Молнии
F-F-F	Паралич	W-F-P	Нанести Легкие Ранения
F-P-S-F-W	Вызов Тролля	W-F-P-S-F-W	Вызов Гиганта
F-S-S-D-D	Огненный Шар	W-P-F-D	Нанести Тяжелые Ранения
P	Щит	W-P-P	Контрзаклинание
(p !	Сдача	W-S-S-C	Ледяной Шторм
P-D-W-P	Снять Заклятие	W-W-F-P	Защита от Огня
P-P-(w-(s	Невидимость	W-W-P	Защита от Зла
P-S-D-D	Очаровать Монстра	W-W-S	Контрзаклинание

! Это не заклинание

+ Каждый волшебник может использовать это заклинание один раз в сражение, после чего эта комбинация становится бесполезной.

Заклинания в обратном порядке

(Читайте, начиная с Вашего последнего жеста, чтобы увидеть, сделали ли Вы заклинание)

C-D-D-W +	Удар Молнии	(p !	Сдача
C-F-F-F-S-D	Болезнь	P-F-S-S	Защита от Холода
C-P-P-S	Остановка Времени	P-F-W	Нанести Легкие Ранения
C-S-S-W	Ледяной Шторм	P-F-W-W	Защита от Огня
C-W-F-W-W-D	Оживить Мертвеца	P-P-D	Амнезия
C-W-W-P-W-P	Ускорение	P-P-W	Контрзаклинание
C-W-W-S	Огненный Шторм	P-S-S-S-W-D	Задержка Эффекта
D-D-F-F-D	Удар Молнии	P-W-D-P	Снять Заклятие
D-D-S-P	Очаровать Монстра	P-W-W	Защита от Зла
D-D-S-S-F	Огненный Шар	(s-(w-P-P	Невидимость
(d-F-F-W-D	Слепота	S-W-W	Контрзаклинание
D-F-P-W	Нанести Тяжелые Ранения	S-W-W-S-C	Вызов Элементаля
D-S	Волшебная Стрела	(w-C	Волшебное Зеркало
D-S-S-S-F-P-W-P	Перст Смерти	W-D-S-P-F-P-S	Постоянство
D-W-F-W-W-D	Яд	W-F-D	Излечить Легкие Ранения
D-W-S	Страх	W-F-S	Вызов Гоблина
F-D-S-P	Очаровать Человека	W-F-S-P	Вызов Огра
F-F-F	Паралич	W-F-S-P-F	Вызов Тролля
F-P-S	Противодействие	W-F-S-P-F-W	Вызов Гиганта
F-S-D	Замешательство	W-P-D-C	Рассеять Магию
P	Щит	W-P-F-D	Излечить Тяжелые Ранения

Пример Игры

Далее следует пример игры с необходимыми комментариями.

Комбинации заклинаний отмечены +. Недействительные жесты в скобках. Подчеркнутые жесты и выше не могут использоваться из-за эффектов противодействия.

Ход	Черный			Белый		
	Левая	Правая	Повреждения	Левая	Правая	Повреждения
1	W	W +	0	W +	P	0
2	W	P +		W +	D	
3	D	F +		F +	+ W	
4	D	+ D +		P +	+ W	3
5	F	+ P		S +	+ S +	
6	F	+ P	1	W	D +	
7	S	D		W +	+ D	
8	S	W		W +	+ S +	
9	F	F		+ S +	+ F +	
10	P +	(C)		+ D +	+ W ++	
11	Удар	+ P		P ++	+ D +	
12	P +	S		P +	D +	
13	P +	S	6	C	C +	
14	W +	W		S +	+ S	
15	+ S +	+ S		W +	+ P	
16	+ D	+ D		W +	+ F	5

17	W +	S +	11	C +	C	
18	D +	P +		+ S	+ S	
19	D +	F +	13	+ D	+ D	

20	C +	+ C		S +	S	10
21	W	+ W		P +	W	
22	P	P		F +	W	

Комментарии

1. Черный начинает двойным W, надеясь использовать W-W-S «Контрзаклинание» против возможного нападение Белого, или как возможный W-W-F-P «Защита от Огня». Его правая рука также начинает комбинацию для возможного «Контрзаклинания», или W-P-F-D «Нанести Тяжелые Ранения», если у Белого не будет возможности к нападению; Кроме того, P во втором раунде может послужить защитой от возможной ракеты S-D. Белый начинает комбинацию для левой руки с W по тем же соображениям, и начинает с жеста P правой рукой на случай, если Черный попытается нанести Удар, с расчетом на дальнейшее P-D-W-P «Снять Заклятие».

2. Оба закончили свои вторые жесты, как и было задумано, и оба увидели, что ни один из них не сможет использовать наступательное заклинание в третьем раунде, так что можно переключить левые руки на W-W-F-P, «Защита от Огня». Черный замечает, что единственное заклинание, которое может использовать Белый своей правой рукой – «Снять Заклятие», и следовательно его собственное заклинание «Защита от Огня» будет отменено. Так как он не может приспособить правой руки, чтобы произвести «Контрзаклинание», он решает использовать свой последний жест W, чтобы начать «Удар Молнии» W-D-D-C.

3. Белый должен был бы продолжить свою комбинацию для «Снять Заклятие» на случай, если бы Черный продолжил свои действия, однако теперь понятно, что продолжать эту комбинацию бессмысленно, поскольку не будет ничего, что можно отменить. Черный наверняка поразит Белого «Нанести Тяжелые Ранения» в следующем раунде, однако слишком поздно замечает, что если бы вместо жеста D левой рукой он сделал бы W, он смог бы активировать «Контрзаклинание» W-W-S на Белом и отменить его «Защиту от Огня». Однако, как компенсацию, он в перспективе имеет «Удар Молнии»...

4. Черный активирует «Нанести Тяжелые Ранения», снимая с Белого 3 хита, а Белый получает «Защиту от Огня». Белый замечает, что если он продолжит свое заклинание «Снять Заклятие» он выполнит двойной жест P в этом раунде – капитуляция! Вместо этого он выполняет W правой рукой, рассчитывая создать «Контрзаклинание».

5. Черный прекращает комбинацию заклинания «Удар Молнии», но Белый все равно активирует «Контрзаклинание», на всякий случай. Черный переключается на другую комбинацию «Удара Молнии», D-F-F-D-D и продолжают заклинание «Амнезии» D-P-P. Белый начинает Вызов Огра P-S-F-W левой рукой, но после того, как замечает, что в следующем раунде он будет поражен «Амнезией», понимает, что не будет в состоянии продолжить комбинацию. Зная природу амнезии, он решает переключиться на заклинание, начинающееся с двух идентичных жестов, «Контрзаклинание» W-W-S.

6. Черный использует на Белом предсказанное заклинание «Амнезии» D-P-P, и это означает, что Белый должен повторить свои жесты в следующий раз теми же самыми руками. Белый знает, что он имеет "стопроцентную" ракету S-D, так как Черный не может сделать «Щит» P левой рукой, если не хочет сдаться.

7. Так как Черный знает все жесты Белого, он видит, что Белый в состоянии вовремя сотворить «Контрзаклинание» для отмены его «Удара Молнии» D-F-F-D-D, поэтому изменяет молнию на «Огненный Шар» F-S-S-D-D. Так как Белый защищен от огня, правой рукой Черный готовит заклинание «Снять Заклятие» P-D-W-P.

8. Белый преподнес сюрприз Черному, повторив жест W левой рукой, так что теперь он может приготовить встречное заклинание для следующего раунда и предотвратить действие «Снять Заклятие» на свою защиту от огня (эта защита не будет затронута Контрзаклинанием,, так как она была активирована еще в четвертом раунде). Без особого энтузиазма, Белой начинает заклинание «Замешательство» правой рукой, чтобы прервать Черного в следующий раз.

9. Черный совершает 2 жеста F, из-за необходимости менять комбинации в середине заклинаний по причине хитрой тактики Белого в последнем раунде. Он решает совершить заклинание «Слепоты» D-W-F-F-(d правой рукой, и «Защиту от Холода» S-S-F-P левой. Белый использует «Контрзаклинание» W-W-S на себя, чтобы его «Замешательство» D-S-F воздействовало на Черного.

10. Черный заявляет P для своей левой руки, и F для правой, Белый – D и W. Так как Черный попал под действие заклинания «Замешательство» в прошлом раунде, один из его жестов изменяется. На кубиках выпадает C справа, и это заменяет заявленный жест F. Так как Черный не выполнил C второй рукой, а C – двурукий жест, это считается пропуском. Заметьте, что если бы выпал жест P, Черный бы автоматически капитулировал. Белый завершает «Вызов Гоблина» S-F-W и «Ракету» S-D. Левая рука Черного заканчивает «Защиту от Холода» S-S-F-P, но он решает использовать только последний жест комбинации, как щит P, чтобы ни одно из нападений Белого

ему не повредило. Теперь ему нужно как можно скорее избавится от гоблина, чтобы не быть вынужденным постоянно себя защищать.

11. Черный наносит Удар по гоблину и, так как для его уничтожения нужен только один хит, убивает его. Кроме того, он использует жест P для создания «Щита», чтобы гоблин не смог атаковать его в этом раунде. Белый продолжает выполнять жесты для «Амнезии» D-P-P и «Удара Молнии» W-D-D-C (тип заклинания, которое каждый может сделать лишь один раз за бой). Кроме того, он выполнил «Щит» P, но не заметил этой возможности, и «по умолчанию» активировал его на себя. Если бы он защитил гоблина, тот не был бы убит. Черный понимает, что не сможет предотвратить ни одно из предстоящих заклинаний Белого, поэтому начинает 2 начинающиеся с одинаковых жестов заклинания, чтобы амнезия не слишком спутала его планы.

12. Черный должен начать оба жеста на пустом месте после удара и полу-Хлопка, поэтому он выбирает «Невидимость» P-P-(w-(s и «Защиту от Холода» S-S-F-P. Заклинание амнезии Белого закончено и в следующем раунде Черный должен повторить свои жесты.

13. Черный повторяет жесты, а Белый делают жест C обеими руками, чтобы закончить «Удар Молнии» W-D-D-C, нанеся 5 пунктов повреждения Черному. Белый не может создать еще один «Удар Молнии», используя те же самые жесты, так как эта комбинация действует только один раз в сражение. Однако, при желании, он может использовать альтернативную комбинацию.

14. Черный останавливает свое праворучное заклинание, так как для «Невидимости» необходим одновременный жест W обеими руками. Белый совершает 2 жеста S, надеясь на «Вызов Элементаля» C-S-W-W-S и либо «Противодействие» S-F-F, либо «Вызов Гоблина» S-F-W.

15. Black goes invisible for the next 3 turns so White won't be able to see his gestures. White continues with his summon elemental but has the option to change to a fire storm sequence if he so desires.

15. Черный становится невидимым на следующие 3 раунда, так что Белый не сможет видеть его жесты. Белый продолжается свой «Вызов Элементаля», но при желании еще может изменить комбинацию на «Огненный Шторм» S-W-W-C.

16. Понимая, что Белый собирается активировать «Противодействие» S-P-F, Черный активирует 2 ракеты S-D и снимает Белому 2 хита. В следующем раунде Черный опять должен начинать жестикуляцию с пустого места. Хотя Белый и не видит жесты Черного, он знает, что был поражен двумя волшебными стрелами, так что может исходить из этого.

17. На этот раз, Черный начинает комбинацию «Удар Молнии» W-D-D-C, надеясь на сей раз закончить это заклинание, и прикрывается «Противодействием» S-P-F, от которого Белый не сможет защититься. Тем временем Белый понимая, что он защищен от огня, активирует «Огненный Шторм», который наносит 5 пунктов повреждения всем не защищенным (т.е. Черному).

18. Белый снова начинает с двойного S, надеясь внушить Черному, что он собирается повторить прошлую последовательность. На самом же деле он хочет активировать две «Ракеты» S-D в следующем раунде (когда Черный снова станет видимым). Черный продолжает свой план.

19. Черный не ожидал эти 2 ракеты и не поставил «Щит» P, который защитил бы его. Белый поражен «Противодействием» Черного S-P-F, но не осознает нависший над ним «Удар Молнии»...

20. Черный достает Белого «Ударом Молнии», в то время как Белый готовит еще 2 ракеты, которые убьют Черного при попадании, однако, заметив жест C противника, не рискует использовать ракеты, так как тот может выполнить двойной W, создав «Волшебное Зеркало» C-(w, которое отразит их назад. Поэтому Белый решает выполнить еще одно «Противодействие» и «Огненный Шторм».

21. Черный действительно выполняет двойной жест W, планирую в дальнейшем использовать заклинания «Нанести Тяжелые Ранения» или «Контрзаклинание». Белый продолжает выполнять свой план и Черный понимает, что скоро будет сожжен до смерти.

22. Черный сдается на милость победителя одновременно с активацией «Контрзаклинания» Белого. Сражение заканчивается до того, как Белый смог сделать заключительный жест C, который уничтожил бы противника. Белый победил в соревновании.

Credits
Waving Hands (also known as Spellcaster) © Richard Bartle
Taken from Duel Purpose fanzine, written by Mike Lean
Scanned, OCRed, and edited by Andrew Buchanan
buchanan@heron.enet.dec.com
March 3, 1993
Edited by Ken Tidwell, April 9, 1994
Follow up can be directed via snailmail to: Mike Lean
74 Friary Park,
Ballabeg,
ISLE OF MAN.
(Near UK)

Andrew's current understanding is that Richard Bartle is deceased. His (and my) apologies and compliments to Richard should he reads this page.

Richard Bartle has been in contact and reports that his wife finds him in good health. He can be contacted at richard@mud.co.uk.

The Game Cabinet - editor@gamecabinet.com - Ken Tidwell

Перевод: Lex Rem, 7 Марта 2005 г.
lexrem@mail.ru
http://nastolka.alfaspace.net

Приложение.

По этой ссылке (http://games.ravenblack.net/referred?refid=11131)
в Интернете проводятся бои по этим правилам (некоторые комбинации изменены).
Далее приводится таблица заклинаний для игры по альтернативным правилам:

Жесты	Заклинание	Жесты	Заклинание
cDPW	Dispel Magic (Рассеять Магию)	PSDF	Charm Person (Очаровать Человека)
cSWWS	Summon Ice Elemental (Вызов ледяного Элементаля)	PSFW	Summon Ogre (Вызов Огра)
cWSSW	Summon Fire Elemental (Вызов огненного Элементаля)	PWPFSSSD	Finger of Death (Перст Смерти)
cw	Magic Mirror (Волшебное Зеркало)	PWPWWc	Haste (Ускорение)
DFFDD	Lightning Bolt (Удар Молнии)	SD	Magic Missile (Волшебная Стрела)
DFPW	Cure Heavy Wounds (Излечение Тяжелых Ранений)	SFW	Summon Goblin (Вызов Гоблина)
DFW	Cure Light Wounds (Излечение Легких Ранений)	SPFP	Anti-spell (Противодействие)
DFWFd	Blindness (Слепота)	SPFPSDW	Permanency (Постоянство)
DPP	Amnesia (Амнезия)	SPPc	Time Stop (Остановка Времени)
DSF	Confusion/Maladroitness (Замешательство)	SPPFD	Time Stop (Остановка Времени)
DSFFFc	Disease (Болезнь)	SSFP	Resist Cold (Защита от Холода)
DWFFd	Blindness (Слепота)	SWD	Fear (No CFDS) (Страх)
DWSSSP	Delay Effect (Задержка Эфекта)	SWWc	Fire Storm (Огненный Шторм)
DWWFWD	Poison (Яд)	WDDc	+ Clap of Lightning (Удар Молнии)
FFF	Paralysis (Паралич)	WFP	Cause Light Wounds (Нанести Легкие Ранения)
FPSFW	Summon Troll (Вызов Тролля)	WFPSFW	Summon Giant (Вызов Гиганта)
FSSDD	Fireball (Огненный Шар)	WPFD	Cause Heavy Wounds (Нанести Тяжелые Ранения)
P	Shield (Щит)	WPP	Counter Spell (Контрзаклинание)
p	! Surrender (Сдача)	WSSc	Ice Storm (Ледяной Шторм)
PDWP	Remove Enchantment (Снять Заклятие)	WWFP	Resist Heat (Защита от Огня)
PPws	Invisibility (Невидимость)	WWP	Protection (Защита от Зла)
PSDD	Charm Monster (Очаровать Монстра)	WWS	Counter Spell (Контрзаклинание)